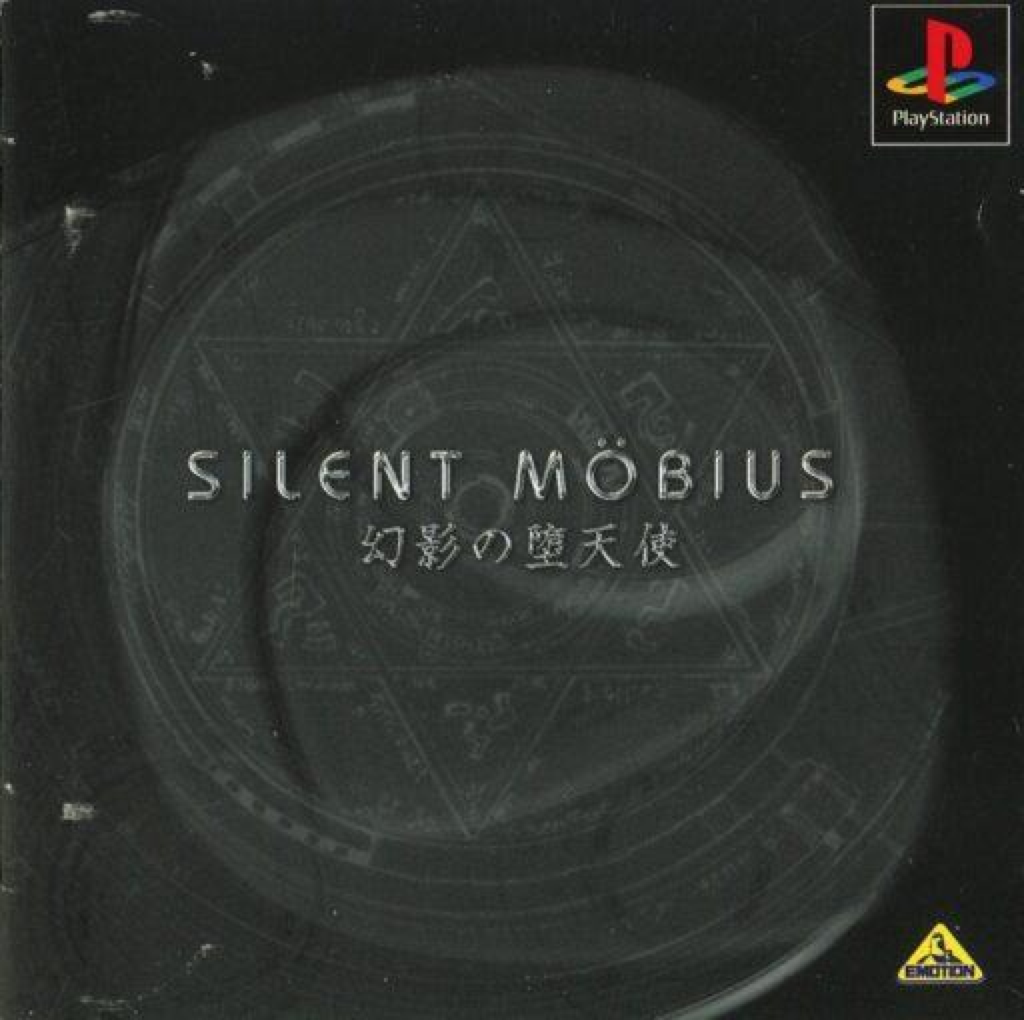

PlayStation
SILENT MÖBIUS
幻影の堕天使
EMOTION

SILENT MÖBIUS

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「サイレントメビウス〜幻影の堕天使〜」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「解説書」をよく読んでいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保存してください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

アナログコントローラ対応（振動なし）

SLPS 01803〜4


サイレントメビウス
SILENT MÖBIUS
幻影の堕天使

西暦１９９９年。
地球は未曾有の大災害――サイレントクライシスにみまわれ、
人類は滅亡の危機に瀕した。
その時、一度は滅びるかと思われた人類だったが、
災厄を逃れた一部の人々が、霊的に守護された都市部に集中して
文明を再建し、絶え間ない発展を続け、今や、以前にも増した
科学文明を築きあげるに至った。中でも東京は、極度に発展した
コンピューターテクノロジーによって、一大メガロポリスとして成長していた。

だが――その東京で、次々と奇怪な猟奇殺人事件が発生し、
人々を恐怖に陥れていた。
3rd Attraction――クリーチャートラップと呼ばれるその怪奇事件は、
異世界から現れた怪物、ルシファーホークによって
ひきおこされるものだった。

地球と平行世界にある惑星、ネメシスに住むルシファーホーク。
彼等はサイレントクライシスをきっかけに、
時空を超えて地球に現れ、人間を補食していたのだ。
その魔力を持った生物はあまりに凶暴で、
通常の兵器だけでは、撃退は困難であった。

そこで、これらの事件から街を、そして人々を守る為に、
魔力、呪術、超能力、エレクトロニクス等々……
さまざまな特殊能力を持ったメンバーが極秘裏に集められ、
対ルシファーホーク特殊警察――
Attacked Mystification Police Departmentが組織された。

通称Ａ.Ｍ.Ｐ.

今やルシファーホークに対抗できるのは彼女達をおいて他に無い。

時は――西暦２０２７年の事である。

C O N T E N T S

CHARACTERS



KATSUMI LIQUEUR

香津美・リキュール
(KATSUMI LIQUEUR)

HEIGHT 165
WEIGHT 52
BLOOD O+
EYES COLOR BLUE PURPLE
Sorceress

A.M.P.のメンバー。
大魔導士ギゲルフ・リキュールと人間の巫由伽・リキュールの間に生まれた。
妖魔の世界（邪界＝ネメシス）と我々の住む世界の門の鍵となる存在。
自意識を持つ武器・剣皇グロスポリナーを持ち、絶大な攻撃魔法を使う。

キディ・フェニル
(KIDDY PHENIL)

KIDDY PHENIL

HEIGHT 166
WEIGHT UNKNOWN
BLOOD B+
EYES COLOR PURPLE
Armer Corted Cyborg

A.M.P.のメンバー。
元警視庁特捜部刑事。
身体の7割を戦闘用再生(アーマーコート)
で強化している。
格闘戦の専門家で荷重力弾銃グラビトン
の使い手。



CHARACTERS



NAMI YAMIGUMO

闇雲　那魅
（NAMI YAMIGUMO）

HEIGHT　159
WEIGHT　48
BLOOD　AB+
EYES COLOR　PURPLE
Miko

A.M.P.のメンバー。
陰陽師。
古来より、日本国の祭事を司ってきた闇雲家の正式な後継者。
極度の潔癖症。
若水や護符、聖獣麒麟の宿った御神刀を武器に戦う。

LEBIA MAVELICK

レビア・マーベリック (LEBIA MAVELICK)

HEIGHT 173
WEIGHT 54
BLOOD A+
EYES COLOR BLUE
Visionair

A.M.P.のメンバー。
特α級ビジョネイル（電脳魔導士）と呼ばれ、あらゆるコンピュータ・プログラムにハッキングが可能。
電脳空間（ロジックスペース）では最強の能力を持つ。



CHARACTERS



YUKI SAIKO

彩弧　由貴
（YUKI SAIKO）

HEIGHT　155
WEIGHT　46
BLOOD　A+
EYES COLOR　BROWN
YLEM Perceiver

A.M.P.の最年少メンバー。
政府機関の人間兵器開発計画によって
後天的に超能力を身につけさせられた予知
能力者。
A.M.P.のマスコット的存在。
喫茶ラビリンスの店長でもある。

LUM CHENG

藍菁
(LUM CHENG/ラム·チェン)

HEIGHT 153
WEIGHT 44
BLOOD O+
EYES COLOR BROWN
Feng Shui master

A.M.P.の新メンバー。
香港のネオ・クーロンに住む風水師
剣帝ジェッソと呼ばれる武器や風水
の技を使う。



GAME START

操作説明

コントローラ

■通常画面



■戦闘画面



アナログコントローラ

※本ゲームは振動には対応しておりません

■通常画面



■戦闘画面



操作説明

■フィールド画面（基本設定）

方向キー	カーソルの移動
右スティック	使用しません
左スティック	カーソルの移動
○ボタン	クリック／決定
△ボタン	ウィンドウを開く
□ボタン	カーソル誘導
×ボタン	キャンセル
L1·R1ボタン	バリアブル・キャラ・セレクト
L2ボタン	カーソルの加速
R2ボタン	マップ表示
L3·R3ボタン	使用しません
SELECTボタン	武器選択オープン
STARTボタン	ゲームスタート／ポーズ

■戦闘画面（基本設定）

方向キー	（上下） モード選択 （左右）コマンド選択
右スティック	使用しません
左スティック	使用しません
○ボタン	由貴のサポートスキル
△ボタン	カメラ視点切り替え
□ボタン	レピアのサポートスキル
×ボタン	スキル使用
L1·R1ボタン	キャラクターチェンジ
L2·R2ボタン	ターゲット選択
L3·R3ボタン	使用しません
SELECTボタン	使用しません
STARTボタン	ゲームスタート／ポーズ

※なお、この設定はキーアサイン設定にて変更可能です。

GAME START

ゲームの始め方

ゲーム開始





「サイレントメビウス~幻影の堕天使~」のディスクをプレイステーションに入れ、ディスクホルダーを閉めたあとに電源を入れます。そのあと、テロップ、オープニングムービーが流れます。
テロップとムービーは、×ボタンやSTARTボタンを押すことで、いつでもタイトル画面に進むことができます。
また、起動時にSTARTボタンを押しっぱなしにしていると、ロード画面へショートカットします。

タイトル画面



タイトル画面で「START」を選ぶと初めから、「CONTINUE」を選ぶとロード画面に変わり、データをロードする事によって前回の続きをプレイ出来ます。



データロード画面



タイトル画面

ゲームの終り方

データ保存

この「サイレントメビウス~幻影の堕天使~」は、マップ内にセーブポイントが存在します。
そこに入ると、セーブ画面が現れ、今までのゲームデータのセーブを行なう事が出来ます。



セーブポイント

ゲーム終了

セーブ後にセーブ画面を抜けるとCONTINUE/TITLE MENU/ENDのウィンドウが表示されます。
「CONTINUE」を選ぶとゲームは続行し、「TITLE MENU」を選ぶとタイトル画面へ移り、「END」を選ぶと終了画面に変わります。終了画面に切り替わったらディスクホルダーを開けて、ディスクを取り出し電源を切って下さい。



セーブ画面



セーブ画面を抜ける



CONTINUE/TITLE MENU/END のウィンドウ

GAME START

ゲームの進め方

ポインター・ナビゲーション

■シンプルな「クリック」だけの操作

「サイレントメビウス～幻影の堕天使～」では、ゲーム中の行動（操作）は全て、ポインターで移動させたい場所を指定する「クリック」という操作で行ないます。クリック後はその指定されたものに対してキャラクターが移動したり、リアクション（行動）を起こしたりします。リアクションの内容は現在選んでいるキャラクターそれぞれに異なります。


ノーマルポインター



移動ポインター



リアクションポインター



EXITポインター

バリアブル・キャラ・セレクト

■キャラチェンジで反応が変わる

「サイレントメビウス～幻影の堕天使～」では、L1・R1 ボタンによってプレイヤーキャラクターのチェンジを行ないます。クリック後の行動はキャラクターによって変化します。選択されたキャラクターによって解ける謎や仕掛けが違います。


香津美でクリック


那魅でクリック


キディでクリック →

画面の説明

〔移動時〕







① **セーブポイント**：現在のゲームのデータをセーブする画面へ移ります。 （詳細はP15へ）

② **トレジャーボックス**：様々なアイテムや、武器で使用する弾丸などが入っています。

③ **メニュー**：△ボタンで表示されます。様々な設定の変更やステータス表示などが可能です。 （詳細はP28へ）

〔会話時〕

オブジェクトをクリックしたときや、イベントなどが起きた時、会話ウィンドウが現れます。
ウィンドウの上には話している人物のグラフィックが表示され、それが会話上での表情を表しています。





戦闘に入る前に

AI-plusリアルタイムバトル

戦闘は、自動的に戦闘を行うＡＩオートバトルです。主人公三人が同時に行動し敵も同様に行動してきます。大変激しくスピーディーな展開になり、アクションゲームさながらの操作が要求されますが、アクションが苦手な人でも楽しめるよう時間を止めて指示する事も出来ます。

戦闘は時間の止まった状態から始まります。（環境設定で変更可能：詳細はP29へ）
このとき画面中央には"ＩＮＴＥＲＲＵＰＴ"と、ストップしていることを表す文字が表示されます。この状態で、キャラクター達の初期行動を設定します。

●時間ストップ（ポーズ）中のみ受け付ける命令●
サポートスキルの選択（□ボタン・・・レピア、○ボタン・・・由貴）
攻撃目標の選択（現在選択中のキャラの攻撃目標を設定します。
Ｌ２ボタン、Ｒ２ボタンでカーソルの移動）

●戦闘アクション中のみ受け付ける命令●
サポートスキルの使用（□ボタン・・・レピア、○ボタン・・・由貴）

●常に受け付ける命令●
主人公キャラの行動コマンド選択（攻撃、防御など）
スキル攻撃（必殺技の発動）

戦闘に入る前に

ＡＩは下記の行動のみを行います。
それ以外の行動はプレイヤーが指示を出さなければ行いません。

ＡＩオートバトルの基本行動





近接攻撃
間接攻撃　弾数無制限の武器を装備している時のみ。（例：グロスボリナー、ジェッソなど）
物理防御
由貴のスキル　トリートメントのみ（体力が２０％以下になったら自動的に使用されます）

プレイヤーの指示が必要な行動



精神防御
捕縛
結界
トリートメント以外のサポートスキル
スキル攻撃（必殺技）の発動

ＡＩオートバトルですので行動設定しなくても、ある程度はその状況に応じた行動をとってくれます。

BATTLE

戦闘画面の説明

サポートキャラクター

3 詳細はP23へ
サポートスキル一覧
レビアのスキルは□ボタン、
由貴のスキルは○ボタンで表示。

キャラクター

サポートスキルの説明
現在選択中のサポートスキルの
効果説明。

FSゲージ
0になると戦闘不能。

キャラクターの顔



障害物
吹き飛ばされて接触すると
破壊されます。

カーソル
L2ボタン、R2ボタンで現在
選択しているキャラクターの
攻撃目標を選べます。

敵キャラクター

ZOOM-UP

2 詳細はP22へ
命令コマンド
ここでキャラクターに
命令を与えます。

1 詳細はP21へ
スキルゲージ
スキル攻撃や結界を使用する
ときに使います。

戦闘画面の説明

1 スキルゲージ

スキルゲージを溜めることにより、スキル攻撃・結界・一部の間接攻撃が使用できるようになります。

スキルゲージが満タンになる度にレベルランプが点灯していきます。最大でレベル3まで蓄積可能。

- 『物理防御』中はスキルゲージの増加量が2倍、『精神防御』中はスキルゲージは溜まりません。
- 敵の精神攻撃を受けるとスキルゲージが減少し、スキルゲージが少ない時に精神攻撃を受けると気絶します。（精神攻撃の詳細はP22へ）

スキル攻撃

スキルゲージを消費し発動させる必殺技。×ボタンで発動。

各キャラクターが持っている独自の必殺技で、発動させたスキルのレベルによって威力や攻撃範囲が変わります。

スキル攻撃の特徴

- 発動してから一定時間は無敵。
- 発動ボタンを押しても、コマンドが『近接攻撃』か『間接攻撃』になっていないとスキル攻撃は発動しません。

KATSUMI



惑星霊召喚
無数の隕石が敵に降り注ぐ。レベルにより隕石の数と威力が変わる。

KIDDY



ダッシュアタック
前方にオーラを放ち、目の前の敵を薙ぎ払う。

NAM



ホーリーサークル
敵の足元に光の円を出現させ、そこから吹き出る光でダメージを与える。

KUMCHENG



風の陣、水の陣、火の陣
龍を召還し敵にダメージを与える。LV1風、LV2水、LV3火。

戦闘画面の説明

2 命令コマンド

方向キーの左右で攻撃、防御などの項目を選び上下で近接攻撃、間接攻撃などの種類を選びます。

攻ATTACK撃



近接攻撃＝敵キャラの前まで行き直接攻撃します。攻撃力が高めで連続でダメージを与えることができます。その反面、反撃を受ける確率も高くなります。

間接攻撃＝遠距離から飛び道具で攻撃します。そのため命中率は下がりますが、敵から反撃を受けず安全に攻撃できます。※BULLET=残りの弾数

防DEFENCE御



物理防御＝敵の攻撃を防御します。（敵の精神攻撃は防御できません）物理防御中はスキルゲージの増えるスピードが2倍になります。

精神防御＝敵が使用する精神攻撃を防御します。精神防御中はスキルゲージは増加しません。

敵の中には精神攻撃という特殊な攻撃をしてくる者がいます。この攻撃を受けるとスキルゲージが減少し、なくなると気絶します。敵は精神攻撃をするまえに、体の周りを紫の風が回転するのですぐにわかります。（右の写真参照）



鎮SUPPRESS圧



捕縛＝敵一体を一定時間移動できなくします。

結界＝結界を張り、敵を一定時間行動不能にし、取得する経験値が2倍になります。結界を選ぶとスキルゲージが上昇していきLV3まで溜まると発動します。ゲージ増加中に攻撃を受けると、ゲージは0に戻ります。

※キディの結界だけはスキルゲージを溜めず、すぐ発動しますが、敵一体にしか効きません。

香津美、ラム・チェン：発動中行動不能。フィールド上の敵をすべて行動不能にする。
キディ：発動中行動可能。フィールド上の敵一体のみ行動不能にする。
那魅：発動中行動可能。フィールド上の敵をすべて行動不能にする。



戦闘画面の説明

3 サポートスキル

FSゲージの回復、能力値アップ、援護射撃、退却など戦闘の補助を行います。

キャラクターウインドウの下にある赤いゲージを"サポートスキルゲージ"といいます。
このゲージが溜まる度に右側にあるメモリが1メモリずつ増えていきます。最大3ゲージ蓄積可能。

ストップして○ボタンで由貴のスキル一覧の表示。方向キーの上下でスキルを選び○ボタンで決定。



サイコアシスト
味方一人の間接攻撃の命中率を上げる。効果時間は使用したゲージの量に比例。

サイコシールド
味方一人の防御力アップ。効果時間は使用したゲージの量に比例。

サイコブースト
味方一人の精神力を高め、攻撃力を強化。効果時間は使用したゲージの量に比例。

トリートメント
味方全員のFSを回復。回復量は使用したゲージの量に比例。

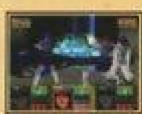
ストップして□ボタンでレビアのスキル一覧の表示。方向キーの上下でスキルを選び□ボタンで決定。



ナビゲート
味方一人の間接攻撃の命中率を上げる。効果時間は使用したゲージの量に比例。

アクセラレート
味方一人の攻撃力アップと少量のFS回復。効果時間は使用したゲージの量に比例。

ジャミング
メカ系の敵検索能力を狂わせる。効果時間は使用したゲージの量に比例。



エスケープ
戦闘から退却する。3ゲージで使用可能。

シュトースヴィント
シュトースヴィントが敵全体に攻撃をする。3ゲージで使用可能。

ナビゲート・アクセラレート・ジャミング・サイコアシスト・サイコシールド・サイコブースト
は使用中にもう一度ボタンを押すことにより発動中のスキルを解除することができます。

23

戦闘の終了

経験値取得画面



① 近接攻撃用の武器
② 間接攻撃用の武器
③ 現在の武器レベル
④ 武器の名前
⑤ 経験値
装備している武器の経験値。経験値は敵にダメージを与えると加算されていきます。この数値を１０００まで溜めると武器レベルが１つ上がります。
⑥ 取得した経験値
現在の戦闘で得た経験値。
近接武器は紫色の数値、間接武器は水色の数値で表示されます。

武器のレベルアップ



武器成長型システム
このゲームにはキャラクター自身のレベルアップはなく、武器にレベルが設定されています。武器には攻撃力、防御力、精神力などのパラメーターが細かく設定されており、キャラクターは武器を装備することで強さが変化します。
武器は戦闘で使用することによって、最高レベル3まで成長します。武器が成長すればステータスの数値も上がり、キャラクターも強くなります。

ゲームオーバー



戦闘で、敵の攻撃を受けキャラクター全員のFS（体力）が0になるとゲームオーバーとなり、タイトル画面に戻ります。

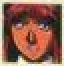
戦闘のアドバイス


こんにちは。彩狐由貴です。
今日は、戦闘に関するあれやこれやを、

実際に戦われるＡ．Ｍ．Ｐ．メンバーに聞いてみたいと思います！


由貴　「というわけで、香津美さん？」
香津美「ん？なに、由貴？」
由貴　「動きの素早い敵と戦う時は、なかなか攻撃が当たらなくて苦戦しますよね。

　　　そんな時はどう対処されてますか？」
香津美「そおねぇ。まず『捕縛』かな。

　　　戦闘開始直後は敵と距離が離れてるから、その時に動きを止めればいいわ」
由貴　「なるほど。その後に攻撃するわけですね」
香津美「そう。あ、でも捕縛が効かない敵もいるから…」

キディ「そんな時は、俺の『結界』がいいぜ。
　　　準備時間が短いし、完全に動きを麻痺させられるからな」

香津美「でも、敵１体だけだけどね」
キディ「うるせぇ。お前や那魅みてぇにちんたら『結界』張ってたら、

　　　倒せる敵も倒せねえぜ」
那魅　「ですけど、敵全体に効果があるし、持続時間も長いんですよ」
由貴　「要はケースバイケースってことですね」

香津美「そうね。私や那魅が『結界』を張るときは、
　　　出来るだけ近くに敵が来ないようにしなくちゃいけないし」

キディ「大抵は俺が『近接攻撃』でおとりになって、敵を引き付けて…」
那魅　「私が『間接攻撃』で援護射撃しますね」

25

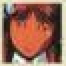
BATTLE

戦闘のアドバイス



香津美「敵が強力な時は、スキルを使うのも手段として有効ね」

那魅　「そうですね。発動中は無敵だし、攻撃力が高めなのも魅力です」



キディ「ただ、武器に経験値が入らないけどな。ゲージも溜めないといけねぇし」

香津美「まぁ、やられちゃうより良いでしょ」



由貴　「もちろん、危なくなったら、私が援護しますよ！
　　　『トリートメント』は全体のＦＳを回復しますし、
　　　『サイコシールド』なら、大抵の攻撃にはびくともしないんですから」



レピア「私のサポートスキル『アクセラレート』も便利よ。
　　　攻撃力が上がるし、ＦＳも少しだけど回復できるわ」



那魅　「由貴ちゃんの『サイコブースト』と併用すれば、
　　　スゴイ攻撃力になりますからね！」



キディ「実際、ボス戦なんかじゃ、重宝するしな」

香津美「ボス戦って言えば、『結界』『捕縛』が効かないのが大半よね」



レピア「『エスケープ』も使えなくなるわよ」

キディ「なんでなんだ？」



由貴　「ん～、やっぱり…」

那魅　「ボスだからじゃないですか？」



一同　「…」

香津美「まぁ、お約束ということで…」



キディ「ま、そうだなぁ」

戦闘のアドバイス



レビア「でも『シュトースヴィント』は、大体呼び出せるから、
逃げることを考えるより、ガンガン攻撃したほうがいいわ」



那魅「『攻撃は最大の防御』ってことですね！」

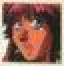
香津美「かといって、考え無しに戦ってたら、ちょっと辛いかもね」



ラリー「そう。状況を把握し、その時々で的確な判断が必要だ。
その為にも、『ポーズ』は重要な要素の一つだな」



一同「！！！」



香津美「今、署長の声がしなかった？！」

キディ「出張中じゃなかったのか？」



由貴「まぁまぁ、署長のことだから、何があっても不思議じゃないですよぅ」

一同　大きく肯く。



レビア「そろそろ、まとめた方が良くない？」

由貴「あ、そうですね。



とりあえず、『習うより慣れろ！』プレイしてみて下さい！
きっと、自分なりの戦い方が見つかると思いますよ」



ラム「…ほっといても、ある程度はなんとかなるしね」

一同「誰？！」



27

OPTION

メニュー



フィールド画面で△ボタンを押すと、画面左上にメニューウインドウが開きます。
メニューの項目は、武器の装備を変更する「武器選択」、キャラクターの強さを確認できる「ステータス」、現在地やエリアの地図が確認できる「マップ」、好みの設定が細かく設定できる「環境設定」の４つです。

武器選択

戦闘で使用する武器を選択します。



方向キー　上下でキャラクターを選び、左右で近接武器、間接武器を選択します。
△ボタン　ステータスウインドウの表示。
○ボタン　武器の切り換え。
×ボタン　選択武器のキャンセル。ウインドウを閉じる。

ステータス

キャラクターの基本能力値と武器の装備による追加能力値の変化を確認できます。



緑のグラフ　そのキャラクターの基本能力値です。（変化しません）
赤のグラフ　武器装備によって上がった能力値です。（武器によって変化します）
※△ボタンを押すと武器設定画面に変わります。

AGI　キャラクターの移動スピード
STR　基本攻撃力
MAG　精神攻撃力（生態系の敵に対する攻撃力）
DFP　物理防御力（敵の直接攻撃に対する攻撃力）
DFM　精神防御力（敵の精神攻撃に対する防御力）

メニュー

マップ

今いる自分の現在地とマップの確認ができます。



マップウインドウは、エリア内のどこかにある"マップ"を見つけないと表示することはできません。しかし、エリアによっては仲間のサポートによりマップを見れるようにしてくれる所もあります。

L1ボタン、R1ボタン	マップの拡大縮小
方向キー	上下左右にマップを移動
×ボタン	マップウインドウを閉じます

環境設定

自分にあった操作環境を選べます。設定した内容はプレイデータの中に保存されていますので、次にゲームを始めた時は再設定しなくても大丈夫です。

カーソル移動速度	カーソルの移動速度を5段階に変更できます。（1が遅く、5が早い）
カーソル自動誘導	□ボタンでカーソルをクリック対象物へ誘導，または非誘導の切り替え。
戦闘開始時ポーズ	戦闘開始時、ポーズのかかった状態から開始する、しないの切り替え。
戦闘カメラアングル	戦闘開始時の基本視点の設定。
キーアサイン	ゲーム中の操作設定を行なえます。（詳細はP31へ）
初期設定に戻す	すべての設定を最初の設定に戻します。



OPTION

メニュー

環境設定（カメラアングル）

戦闘開始時の基本視点を6種類の中から選択できます。

"カメラアングル" にカーソルを合わせ○ボタンを押すと、選択キャラ後方追従→選択キャラ横後方追従→選択キャラ周囲回転→斜め見下ろし固定→後方固定→全体見渡し固定とカメラの位置を選べます。戦闘中に△ボタンを押す事で同じようにカメラ位置を変更することもできます。

選択キャラ後方追従



選択キャラ横後方追従



選択キャラ周囲回転



斜め見下ろし固定



後方固定



全体見渡し固定



メニュー

環境設定（キーアサイン）

フィールドや戦闘でのコントローラのボタン設定を変更できます。

L1ボタン、R1ボタン	フィールド時、戦闘時の設定変更画面の切り替え。
方向キーの上下	変更させたいボタンの選択。
方向キーの左右	割り当てるボタンの選択。
×ボタン	キーアサインを閉じる。

※他のボタンは押しても何も反応しません。

フィールド上のボタン設定



R1 ボタン

L1 ボタン

戦闘時のボタン設定



MAPS

マップの紹介

ここで紹介しているマップはごく一部です。この他に様々なマップが存在します。

秋葉原 AKIHABARA





前世紀から、特異な性質を持った街。
文明の進化とともに、その猥雑さと喧噪は極みを見せている。
この街の大気は、環境規定水準を超えているのではないかという噂もある。

A. M. P. 署内 A.M.P.



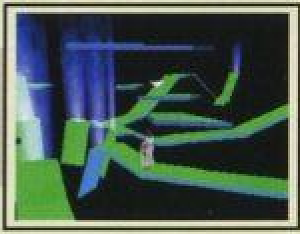


彼女たちの特殊な任務の性質上、一般の警察機構からは切り離され、巨大なビルを構えるまでになった対妖魔特殊警察署A.M.P.の拠点。
結界兵器などの対妖魔の技術研究もここで行われている。

マップの紹介

ロジックスペース LOGICSPACE





シンメトリーの幾何学的な物体が点在する数値化された精神世界。
強烈な色彩と特殊な方位に支配された異質空間である。

地下通路 UNDERPASS





以前は交通機関などの路線が敷かれていた地下建造物。
サイレントクライシスの際、大打撃を受け今は無人である。

ARMS

香津美の武器



間接攻撃用



ハンドブラスター
攻撃力は低いが連射可能。
弾数制限あり。



ギゲルフ・ペンダント
妖魔系に効果的。スキル回復が早くなる。
スキルをLV1使用。



ハンドブラスターD装備
妖魔に効果的だが命中率
が若干低い。弾数制限あり。



グラビトン
キディの使用するグラビトン
より威力は弱い

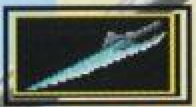
近接攻撃用



スタンスティック
電撃により追加ダメージ
を与える。



ダガー
妖魔への攻撃力が高い。



ソニックブレード
メカ、妖魔どちらにも効
果がある。

近接、間接

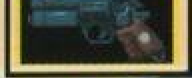


剣皇グロスボリナー
全能力値アップ。
間接攻撃のみスキルをLV1使用。

キディの武器



間接攻撃用



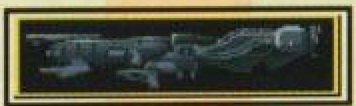
ハンドブラスター
攻撃力は低いが連射可能。
弾数制限あり。



ハンドブラスターD装備
妖魔に効果的だが命中率
が若干低い。弾数制限あり。



グラビトン
メカ、妖魔どちらにも有効だが
命中率が低い。弾数制限あり。



グラビトンランチャー
広範囲に攻撃可能。
戦闘毎に1回のみ使用可能。

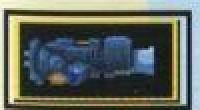
近接攻撃用



素手
最弱だが、LV 3になる
と威力大。



スタンナックル
電撃により追加ダメージ
を与える。



パワーアシスト
ヒットした相手を吹き飛
ばす。



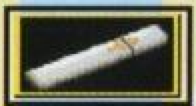
ブラストナックル
爆発により追加ダメージ
を与える。

武器 35

那魅の武器



近接攻撃用



護身刀

メカ、妖魔どちらにもある程度効果あり。



護身刀（麒麟）

妖魔への攻撃力が高い。

間接攻撃用



聖水

妖魔に効果的。個数制限あり。



青龍の護符

メカ、妖魔どちらにもそこそこ効く。
スキルをLV１使用。



朱雀の護符

妖魔への攻撃力が高い。
スキルをLV１使用。



白虎の護符

メカへの攻撃力が高い。
スキルをLV１使用。



玄武の護符

スキルゲージの回復が早くなる。
スキルをLV１使用。

近接、間接



雷の御札

電撃によるダメージを与える。枚数制限あり。



炎の御札

爆発によるダメージを与える。枚数制限あり。



白の虎刀

メカ、妖魔にかなり有効。
間接攻撃のみスキルをLV１使用。

ラム・チェンの武器



近接、間接



ジェッソ

全般的に高い能力を誇る。間接攻撃のみスキルLV１使用。
ラム・チェンの装備できる武器はジェッソのみです。

武器の説明

武器は１人２つ（近接攻撃用と間接攻撃用）装備できます。しかし武器のなかには例外もあり、１つしか装備できないものもあります。
（１つしか装備できない武器：剣皇グロスポリナー、白の虎刀、ジェッソ、グラビトンランチャー）

WORDS

用語説明

A.M.P.
Attacked Mystification Police Department ＝対ルシファーホーク特殊警察の略称。<アンプ>と発音する。対ルシファーホーク用にあつらえた特殊な装備を持ち、制服から本部ビルまで電子～魔法～呪術などあらゆる手段で張り巡らされた様々な結界で守られる。署長のラリー・シャイアンを筆頭に構成メンバーは全て女性で構成されたスペシャリスト集団。今回の事件 ではラリー署長と磯崎課長は海外に出張中で不在。レピア・マーベリックが責任者となっている。

ギゲルフ・リキュール
香津美の父であり、太古の昔に妖魔と交わった超魔導一族の血を引く大魔導士。かつて滅亡へと向かう人類を救うために<プロジェクト・ガイア>の中心メンバーとして参加。当時、TVキャスターであった亜由伽・リキュールとの間に香津美が生まれる。が、<プロジェクト・ガイア>の失敗により、邪界ネメシスと、この世界を隔てる扉の鍵という、過酷な役割をわが子に担わさねばならなかった。

機動警察
暴動鎮圧や、かつて多発した人造人間による犯罪に対処するために組織された特殊警察。 装甲強化服などにより武装強化されている。A.M.P.と連動するケースが増えている。

クリーチャートラップ
ルシファーホークが関係したとされる事件をこう呼ぶ。

ケルベロス・システム
都内に張り巡らされた無人警備システム。現在は対ルシファーホークの警戒にも利用されている。

サードアトラクション
特定の事件に<クリーチャートラップ>が認定された段階。第3種事件としてA.M.P.に指揮権が移され、極秘扱いとなる。

サイクロトロン
もともとは首都圏の呪術的守護のために建造された大規模な粒子加速器。<プロジェクト・ガイア>の際、魔法陣として使用された。地下100mに位置し、直径283kmにおよぶ円形のリングは、かつての首都圏を丸々飲み込むほどの規模であった。現在は封印されている。

サイレント・クライシス
<プロジェクト・ガイア>の失敗により引き起こされた大災害をいう。これにより人類の多くが死亡した。

ステファン・マーベリック
レピアの祖父であり、彼女に<特α級ビジョネイル>の能力を与えた天才科学者。<プロジェクト・ガイア>のメンバー。

用語説明

タロス・システム
ケルベロス・システムをより効率的に運用するためにレピアが新たに導入したプログラム。

ドナルド
レピアの指揮下にある軌道衛星。いつでも彼女とリンクすることが可能で、対地攻撃が可能な高出力レーザーを装備している。

ネメシス
地球とは正邪が全く正反対の属性を持つ異世界。地球環境が人間の精神も含め悪化の一途をたどっているのに対し、逆の属性を持つ邪界では浄化が進行していると言われる。

ビジョネイル
身体にリンクシステムを埋め込むことで電脳世界にアクセスし、人並み外れた能力を発揮する電脳魔導士のこと。中でもＡ．Ｍ．Ｐ．メンバーであるレピアは特α級と呼ばれ、通常のビジョネイルの3000倍のデータ容量を持ち、その力は電脳世界に留まらない。

ヒューイ、ルーイ、デューイ
レピアをサポートする情報システムの３種の端末。非常にすぐれた人工知能を搭載し、まるで人間の執事か、それ以上の働きをする。

プロジェクト・ガイア
1999年、地球規模の大災害の発端となっに極秘計画の名称。緩やかに滅亡へと向かう地球人類を救うために、この世界とは正反対の属性を持つ異世界ネメシスの門を開き、互いの世界に満ちる"負荷"を入れ替え、両世界を救おうとした未曾有のプロジェクト。だが、これは何者かの妨害により失敗に終わり、大規模な災害＜サイレント・クライシス＞を引き起こした。

ラルフ
本名：ラルフ・ボーマーズ。キディの恋人。警視庁の刑事。

ルシファーホーク
邪界ネメシスから、こちら側の世界に侵入してくる邪悪な知的生命体。下級から上級まで、様々な能力と形態を持つ。＜妖魔＞とも呼ばれる。

ロイ
本名：ロバート・デ・ヴァイス。香津美の恋人。機動警察官。

「サイレントメビウス　～幻影の堕天使～」

CAST

香津美・リキュール	松井菜桜子
キディ・フェニル	鶴ひろみ
間雲那魅	本多知恵子
彩弧由貴	岡本麻弥
レビア・マーベリック	永堀美穂
ラム・チェン	平松晶子
ステファン	宮本　充
	高橋広樹

STAFF

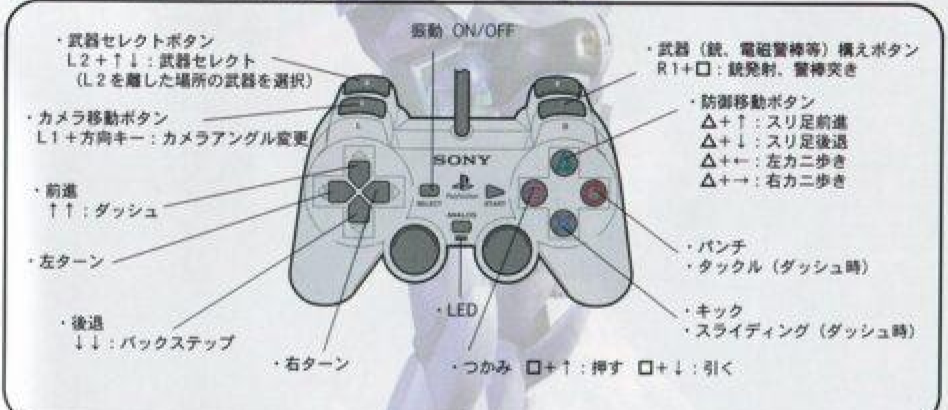
原作・監修	麻宮騎亜　　　（スタジオトロン）
総監督・絵コンテ	キクチミチタカ（スタジオトロン）
作画監督・演出	西井正典（南町奉行所）
クリーチャーデザイン	森木靖泰
ゲストキャラクターデザイン	田中誠輝
シナリオ	なかだゆうこ
文芸	高山カツヒコ（川崎ヒロユキ脚本研究所）
レンダリング・デジタルエフェクト	長牛豊
美術監督	岩瀬栄治
音楽	須藤賢一
音響監督	亀山俊樹
音響制作	オムニバスプロモーション
アニメーション制作	ラディクス
ゲーム制作	テクノソフト
企画・制作	バンダイビジュアル

PATLABOR THE GAME

体験版　Ver1.0

操作説明

コントローラ端子1のみ対応。
アナログコントローラ(デュアルショック）対応（振動のみ：LEDの点灯・消灯に関係なく振動）。
SELECTボタンを押すことにより、振動のON/OFFが切り替わります。
メモリーカードの使用、データセーブは出来ません。



ヒント

銃の弾薬はスタート地点より２つめの扉をくぐり、２つのコンテナの間を通過すると補給出来ます。
あらかじめ弾薬を補給しないと、リボルバーカノンが使用できませんので注意！

「PATLABOR THE GAME 体験版 Ver1.0」は９８年１２月現在、開発途中のソフトのため、画面デザイン、ナレーション、サウンド、ストーリー、など暫定的な仕様で制作されています。そのため、不具合などが生じた場合でも、お取り替え、返品などには応じかねますので、なにとぞご了承ください。また、雑誌などの最新情報、製品版とは内容が異なる場合がございますので、併わせてご了承ください

プレイステーション用ソフト　PATLABOR THE GAME

１９９９年夏、発売予定

発売元　バンダイビジュアル株式会社　　価格未定

やっぱり電撃だね！



A.M.P.メンバーそれぞれの得意な攻撃方法をはじめ、「惑星霊召還」などスキルを使うタイミングなど、AIオートバトルの必勝を徹底伝授！複雑な"電脳空間"や"サイクロトロン"も、わかりやすいマップで完全攻略！！

サイレントメビウス

SILENT MÖBIUS 幻影の堕天使

公式攻略ガイド

予価	：９５０円＋税	判型	：Ａ５判
発売	：主婦の友社	発行	：メディアワークス
発売日	：好評発売中		

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。
●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

・・・・・・・・・・・・ゲーム内容についてのお問い合わせは下記まで。・・・・・・・・・・・・

バンダイビジュアルお客様センター

03-5828-7582

受付時間:月~金曜日(土・日・祝日を除く)10時~16時

- ●電話番号はよく確かめて、お問い合わせ下さい。
- ●東京23区以外のお客様は市外局番(03)をお忘れないようにしてください。
- ●受付時間外のお問い合わせはご遠慮下さい。

SLPS 01803~4

発売元
バンダイビジュアル株式会社
〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEEビル